REGLAS

Y

LEYES PENALES

PARA LOS JUGADORES

DE TRESILLO.

POR UN *TRESILLISTA* AMANTE DEL ORDEN,
DE LA LEGALIDAD Y DE LA JUSTICIA.

MADRID EN LA IMPRENTA REAL
AÑO DE 1825.

Las leyes de juego se hacen para los pícaros; pero tambien deben observarlas los hombres de bien.

A todos y á ninguno
Mis advertencias tocan:
Quien las siente se culpa;
El que no, que las oiga.

(IRIARTE.)

INTRODUCCION.

Por el año de 1780 fue cuando se empezó á jugar en España el *Rocambor*, que se conoce ahora con el nombre de *Tresillo*. Dábasele aquella denominacion porque, ademas del plato de que se usa ahora, habia otro que llamaban del *Rocambor*, en el cual ponia un tanto cada uno que sacaba una puesta. Cuando llegaban á diez los tantos de este plato (porque se habian sacado diez puestas) se echaban en el otro, y entonces se decia que se habia jugado un *Rocambor*: dos *Rocambores* cuando se habia repetido dicha operacion: tres &c. Asi es que solian los jugadores, antes de empezar, convenirse en los *Rocambores* que habian de jugar, ó en el número de puestas que habian de sacar sin deshacer la partida, para que no tuviera queja el que perdiese.

Tambien se estilaba poner cada uno de los jugadores un tanto en el plato de la puesta al tiempo de decir *paso*; pero en *entrando* uno, ya quedaban exentos de poner el tanto los de su derecha. La experiencia enseñó luego que era expuesto á continuos olvidos el uso de poner el tanto al *pasar*, y se estableció que pusiese

cinco tantos el que distribuya los naipes: con esto se logró el mismo objeto, que es ir aumentando insensiblemente la puesta. En todo lo demas el que llamaban entonces *Rocambor* es el que ahora llamamos *Tresillo*.

Para hacer ver la excelencia de este juego sobre todos los que hasta ahora se conocen, bastaria decir en su elogio que cuantos le juegan, aunque sea mal, desde luego pierden la aficion á los otros comprendidos bajo la denominacion de juegos de *espada* y *basto*, como son: *Mediator* entre tres, entre cuatro y entre cinco; *Rey forzado*, *Rey dormido* &c. y á todos los otros de baza; pues los de *envite* ó de *azar*, que solo se juegan por la sórdida codicia de ganar dinero, no merecen ser confundidos con los destinados al honesto recreo de las personas morigeradas. El *Tresillo* ocupa sin duda el primer lugar entre los juegos de baza; porque, como pueden verse todas siempre que se quiera, no cansa la memoria. Reune ademas cuanto puede hacer interesante cualquiera juego, que es tener mucha parte en él la suerte, y mucha tambien la habilidad. Ultimamente, es tan variado que apenas se jugarán dos manos en todo iguales: por lo mismo, tratar de

enseñar á jugar bien al *Tresillo* por escrito es empresa que no se lograria en muchos volúmenes, y solo se consigue con la práctica de ver y jugar, despues de sabido el valor de los naipes y las reglas comunes á los juegos de *espada* y *basto*.

OBJETO Y UTILIDAD
DE ESTE OPÚSCULO.

Aunque hay un librito titulado: *Reglas y leyes que se han de observar en el juego del Mediator*, que trata de varios juegos de *espada* y *basto*, las reglas y leyes que establece no son aplicables al juego que conocemos ahora con el nombre de *Tresillo*, del cual nada hay escrito de intento: por esto he resuelto publicar las que me han dictado mi escasa razon y la práctica de haber jugado mucho tiempo con los *tresillistas* mas famosos.

No me propongo hacer una disertacion pedantesca para persuadir la utilidad de reglamentar todas las acciones humanas, á fin de que sean dirigidas por la recta razon hasta las mas indiferentes, como son los juegos de lícito entretenimiento; pero me parece demostrable que aun estos pue-

den ser muy perjudiciales faltando reglas fijas que los dirijan, y leyes penales para los contraventores: por cuya falta se encuentran los jugadores á cada mano sin saber á qué atenerse en la divergencia de sus opiniones, de donde resultan decisiones, muchas veces parciales, que no son adoptadas por otros *tresillistas*. Y así como las leyes de la sociedad civil tienen por objeto precaver los delitos y castigar aquellos que no pueden impedir; del mismo modo las reglas y leyes de todos los juegos son para la rectitud y buen orden en ellos, para evitar disputas que se suscitan con frecuencia, ocasionando acaloramientos funestos, y finalmente para castigar con multas á los infractores de las leyes, y estorbar que alguno *corrija la inconstancia de la suerte faltando á la legalidad*.

Se notará mayor severidad en las leyes que conciernen al que distribuye los naipes: la razon de esto es, porque hay algunos jugadores de vista tan perspicaz que los conocen por afuera á pocas veces que jueguen con la misma baraja; y otros de tal agilidad y destreza en barajar y manejar los naipes, que los desfilan y colocan en donde les acomoda: y nada parece tan justo como imponer penas severas al que

para hacer trampas puede aprovecharse mas de las ventajas de su vista y destreza: y este es el que tiene la baraja. Pero ninguno debe pretender exencion de la pena que impone la ley: el hombre de honor es el mas interesado en observarla con todo rigor y escrupulosidad, pues está hecha precisamente para protegerle: por esto dice el proverbio: *Las leyes de juego se hacen para los pícaros; pero tambien deben observarlas los* hombres de bien.

A estos pues, como al mejor Mecenas, dedico mi opúsculo; y espero que agradezcan la proteccion que les dispensa tratando de impedir que abusen de su honrada inocencia los *tramposos*.

ADVERTENCIA.

Usaremos del verbo dar *para indicar el que distribuye los naipes: al que haya* entrado *llamaremos el* hombre: *á los trece naipes que quedan despues de* dar *llamaremos* monte, *porque allí van los jugadores á robar los que necesitan; y por último, llamaremos* descarte *á los trece naipes sobrantes despues que todos han robado.*

CAPITULO PRIMERO.

REGLAS GENERALES.

1.ª Se sortearán los asientos porque, no siendo muy iguales los jugadores, puede influir mucho para que uno gane ó pierda estar sentado á la derecha ó á la izquierda del que no sea igual á los otros: y decidiendo la suerte no hay motivo de queja.

2.ª Cualquiera de los jugadores tiene derecho á barajar despues de aquel á quien toque *dar*, sin perjuicio de que este vuelva á hacerlo. Debe cuidarse de no enseñar el naipe que esté debajo en la baraja al tiempo de ponerla para cortar; y tambien de que no se vea alguno al distribuirlos. Todo esto es para evitar que haya quien juegue con ventaja.

3.ª No puede excusarse de cortar el que se halle á la izquierda del que *da*, y debe hacerlo por mas de tres naipes, por la razon dicha en la regla que antecede.

4.ª El que *da*, despues de poner cinco tantos en el plato y pasarlo á su derecha, distribuirá nueve naipes á cada uno de los jugadores, de tres en tres precisa-

mente: y luego colocará el *monte* junto al plato.

5.ª Será inútil detenerme en persuadir á los *tresillistas* cuánto importa que no se vean los naipes unos á otros, y así, aunque se juegue poquísimo ó ningun interes, debe evitarse la ridícula galantería que ostentan algunos de poner sus naipes á la vista de todos; y tambien enseñar alguno bajo cualquiera pretexto. El que de propósito dirige la vista hácia los naipes de los demas falta á la legalidad del juego, porque busca este medio para jugar con ventaja; pero no se puede culpar ni criticar al que use de la ventaja que le proporcione el haber visto uno ó mas naipes que se hayan enseñado sobre la mesa. Deben abstenerse los jugadores de semejantes abusos, porque muchas veces basta ver un solo naipe, por insignificante que parezca, para trastornar las jugadas: y desde luego se le quita al juego la mayor gracia, que consiste en calcular y combinar los diversos modos con que pueden hallarse distribuidos los naipes.

6.ª Deben acostumbrarse los jugadores de *tresillo* á contar sus naipes antes de verlos: esto les evitará pagar penas de naipe de mas ó de menos.

7.ª Cada uno debe tomar por su ma-

no los naipes que necesite robar; sin exceptuar á las damas bajo pretexto de una urbanidad mal entendida; pues no pudiendo dejarse de exigir la multa al que tenga naipe de mas ó de menos, seria necesario hacer para este caso una ley que debe excusarse.

8.ª No debe permitirse poner sobre el *monte* los naipes con que se va á robar, porque de esta manera el que tuviese algunos de mas podria ocultarlo.

9.ª Debe cada uno ir colocando el *descarte* en el lugar que ocupaba el *monte*; pero cualquiera puede volver á ver el suyo mientras no se haya mezclado con el que otro pusiese encima; mas no despues que se empiece á jugar la mano.

10. Cuando juegan cuatro debe contar el *monte* y el *descarte* el que dió; y si hay en él algun naipe mas ó menos, lo avisará al momento para que se ejecute inmediatamente lo que se dirá mas adelante.

11. Servirá tambien el cuarto de fiscal para notar los renuncios, de los que se tratará á su debido tiempo.

12. Las bazas debe ponerlas cada uno delante de sí por su orden; y en forma de cruz para que no se mezclen una con otra, y para poder resolver dudas. Todos los jugadores tienen derecho á verlas y exa-

minarlas cuantas veces les acomode.

13. El *hombre* tiene tiempo para rendirse (excepto jugando *solo*) hasta que cubra la tercera baza el que la hizo y ponga en la mesa naipe para la cuarta; pero en correspondiendo uno á esta jugada ya no se puede rendir. Si el que hizo la tercera baza pregunta al *hombre* si se rinde, tiene que resolverse antes de que se juegue naipe para la cuarta.

14. Si el *hombre* descubre su juego creyéndolo imperdible, pueden sus contrarios obligarle á jugar con los naipes descubiertos, y también convenirse en las jugadas para tratar de hacérselo perder.

15. Es permitido al *hombre* preguntar *quién ha robado primero*, y *quién gana*: y á los contrarios, *qué es triunfo*, y *quién gana*; pero no deben decir, *gano*, *á mí*; ni hacer señales para indicarse el uno al otro que le deje ó no la baza.

16. La puesta primitiva ó primera se compone de los cinco tantos que va poniendo en el plato cada uno que *da*, con cinco mas de cada jugador, que van de callado en favor de la economía de acciones, y se pagan al que saca la puesta al mismo tiempo que las condiciones de *voltereta*, *solo*, estuches, primeras y bola.

17. Mientras no se saque la puesta

primitiva, aunque se pongan dos ó tres sobre ella y ascienda á millares de tantos, cada jugador ha de pagar al que la gane los cinco que van de callado; pues sobre ellos se contó, como si estuviesen en el plato, para las puestas hechas sucesivamente.

18. Debe colocarse efectiva en el plato, antes que se *den* los naipes, la puesta que se va á jugar, y se borrará si estuviese apuntada: de este modo se evitan equivocaciones y disputas.

19. La primera puesta que se pierde sobre aquella en que van de callado los cinco tantos de cada uno, no puede reservarse; aunque se haya hecho muy grande á fuerza de *pasar*; pero la segunda puede el que la pierde reservarla para que se juegue por separado; y puede tambien ponerla en el plato, lo mismo que la tercera; mas la cuarta no se debe permitir reponerla, para evitar que se precipite el que pierda.

20. Sin perjuicio de lo dicho en la regla precedente, podrán los jugadores convenirse en no poner mas puesta sobre la segunda: y tambien puede exigirlo asi el dueño de la casa en donde se reunan los *tresillistas*, para que el juego sea menos interesado.

21. Si sobre la puesta primitiva se hi-

ciesen dos en la misma mano, por defensa, se pondrán ambas juntas en el plato. Pero no siendo sobre la primitiva, cada uno es árbitro de reponer ó reservar la suya, conformándose á lo dicho en las reglas que anteceden.

22. Toda puesta penal es reservada, aunque sea sencilla.

Esta excepcion á la regla general se hace para evitar acaloramientos; porque nadie sufre con resignada calma la pena impuesta, aunque sea por la ley mas justa.

23. En habiendo una puesta reservada, todas las que se hagan sobre ella lo son tambien.

24. Las puestas se juegan por el orden de mayor á menor: por consiguiente la que se está jugando siempre es mayor que todas las reservadas, y la última es la menor.

25. En pasando de dos las puestas reservadas deben apuntarse con los nombres de los que las han hecho y el número de tantos de cada una, para no cansar la memoria y evitar equivocaciones: y segun se vayan poniendo en el plato para jugarlas, se borrarán en el apunte. A este fin conviene que haya en las cajas de juego de *Tresillo* un lapiz y papel, ó pergamino preparado para que se pueda borrar lo escrito con el lapiz.

26. Cualquiera reclamacion de tantos pagados de mas ó de menos será válida durante la mano siguiente á aquella en que se haya padecido la equivocacion, y hasta tanto que se halle cortada la baraja para *dar* la segunda mano: porque, reconocido justo el crédito, no puede perderse el derecho á él por haber pasado algunos instantes: y solo en el juego es admisible la prescripcion en tiempo tan limitado, por evitar disputas que podrian suscitarse á pretexto de olvido. No alcanzo en qué puedan fundarse los que pretenden se pierda, asi que se acaba de jugar la mano, el derecho á rectificar los pagos malhechos: no deben confundirse semejantes equivocaciones con las que ocurren en el mecanismo de las jugadas; pues para deshacer estas, casi siempre es preciso trastornar el orden del juego.

Notas.

1.ª Por la falta de reglas escritas para el juego de *Tresillo*, hasta el pago de sus condiciones es arbitrario: en unas partes se pagan ocho tantos por el *solo*, y en otras diez; por la bola veinte en unas, y treinta en otras &c. Mas yo no trato de fijar reglas para impedir esta falta de uniformidad: lo que ha ocupado toda mi

atencion son las cosas importantes á la esencia del juego; y sobre todo aquellas que pueden ocasionar perjuicio de tercero.

2.ª Siendo una falta de educacion en los que estan viendo jugar hablar nada que tenga relacion con la mano que se esté jugando, ni hacer gesto que manifieste el bueno ó mal juego de alguno, no debe esperarse que incurran en una imprudencia semejante perjudicando á los jugadores.

Esta advertencia á los mirones deben tomarla los *tresillistas* para sí como el mas severo precepto, y abstenerse de hablar la menor cosa que pueda influir sobre el juego: como tambien de reprobar ni aprobar las jugadas. Despues de concluida la mano pueden los jugadores, y aun los mirones, disertar sobre ella cuanto quieran.

3.ª Me lisonjeo de que las damas *tresillistas* se sujetarán a observar rigorosamente todas estas reglas, como tambien las leyes penales que siguen. No puede ocultarse al sexo hermoso que es imposible jugar al *Tresillo* sin arreglarse en todo á sus leyes, porque la mas leve condescendencia ó relajacion de ellas basta para desnaturalizar enteramente el juego. Persuadidas de esta verdad las señoras sacrificarán gustosas toda distincion que in-

tentemos hacerlas para modificar la severidad aneja al juego de *Tresillo*; pues reconocerán que semejantes obsequios redundan en perjuicio de tercero. Por lo mismo, cuando incurran en alguna falta, las veremos darnos ejemplo de amor al orden, de exactitud y de desprendimiento, prestándose espontaneamente á pagar la pena que imponga la ley, sin necesidad de que se las advierta. Así destruirán la injusta prevencion de algunos *tresillistas*, que rehusan jugar con señoras, diciendo que no se las puede obligar á todo el rigor que exige este juego, y adquirirán un nuevo título á nuestra consideracion y deferencia.

4.ª Se dirá acaso que algunas de las reglas precedentes exigen pena contra el infractor, y que por consiguiente deberian estar comprendidas en las leyes penales. Como no me he propuesto hacer un largo código de leyes, sino indicar aquellas solamente cuyo cumplimiento pueda exigirse con todo rigor, y la imposicion de pena supone infraccion manifiesta de una ley establecida; no he querido señalar penas para aquellas acciones de los jugadores que, aun cuando sean susceptibles de malicia, no son tan determinadas y claras que no quepa duda sobre su co-

mision ú omision; porque si lo hiciera, huyendo de un mal posible tropezaria en uno cierto, dando lugar á disputas. Por ejemplo, en la regla 5.ª se dice que pueden resultar grandes perjuicios de que los jugadores se vean los naipes unos á otros, y se recomienda mucho que los tengan recogidos; pero si se tratase de graduar el recogimiento con que es necesario tener los naipes, y hasta qué punto debe circunscribirse la accion de mirar para que cada jugador no vea mas que los suyos, se daria lugar á cuestiones interminables: y el que tratase de imponer penas sobre esto no lograria mas que hacerse ridículo.

Estoy muy persuadido de que la ciencia de hacer leyes es tan difícil como importante: y tengo por menor mal que falten muchas, que el que se tolere la infraccion de una sola; porque en la impune violacion ó inobservancia de una, veo el desprecio de todas las demas. Por esto me limito á recomendar la observancia de las reglas dadas, procurando hacer ver que son de utilidad comun: y por lo mismo que la infraccion de ellas no tiene señalada pena, se compromete la delicadeza de los jugadores en observarlas con mas escrupulosidad que las leyes penales, en donde cada pecado tiene su penitencia al

canto sin dejar rastro ni mala nota; pero á los contraventores de la regla 5.ª, ya citada, se les podrá decir que al abrigo de la impunidad quieren jugar con ventaja.

CAPITULO II.

LEYES PENALES.

Advertencia preliminar.

El barómetro que he tenido presente para arreglar á justicia las penas que se imponen en las siguientes leyes, es el que señala los grados de culpabilidad de que son susceptibles las acciones penadas. He procurado con todo esmero que las multas sean proporcionadas al interes que produciria la accion maliciosa, y al perjuicio de tercero que podria resultar de su impunidad.

Leyes para el que da.

1.ª Siempre que se empiece á jugar, ó se cambie baraja, debe contarla aquel á quien toque *dar*; pues si se advierte incompleta, habiéndose hecho ya una baza, ha de pagar el que *dió* una puesta sencilla, que son veinte tantos jugando tres, y

veinte y cinco si juegan cuatro: y aunque por haber pasado todos no se note el defecto en la primera mano, debe pagar la pena el primero que *dió* con aquella baraja; porque debió asegurarse de que estaba completa: pero de todos modos siempre es nula la mano en que se advierte defectuosa la baraja, y vuelve á *dar* el mismo.

2.ª El que *dé* sin tocarle, si se advierte antes de que alguno haya visto naipes, perderá solo los cinco tantos que ha puesto en el plato: y *dará* aquel á quien tocaba. Si se hubiesen visto ya naipes, se jugará la mano; mas no podrá *entrar* el que ha *dado* sin corresponderle: y á la mano siguiente *dará* el que debia haberlo hecho.

3.ª Si el que *da* descubriese, al tiempo de repartir los naipes, la *espada*, el *basto*, una malilla, un *rey*, ó mas naipes que uno, sean los que fuesen, pagará una puesta sencilla, y volverá á *dar*.

4.ª El que *dé* mas de diez naipes, (por ejemplo, tres mas al que esté de mano) si los recoge antes que se hayan visto ó mezclado con los demas, no incurre en pena; pero si no los recoge antes de que se vean ó mezclen, pagará una puesta sencilla, y volverá á *dar*.

Se impone esta pena porque, aunque parece que no cabe malicia en *dar* naipes de mas á los contrarios, podria hacerlo, por anular la mano, el que conociese algunos naipes y supiese que habia dado á uno *espada* y *basto*, por ejemplo.

5.ª Si el que *da* se toma naipes de mas, no corrigiendo el exceso antes de ver alguno y sin que se hayan mezclado con los nueve que le corresponden, pagará una puesta igual á la que se juegue por el décimo naipe, y una sencilla por cada uno de los excedentes: y volverá á *dar*. Si *entrase* alguno, no siendo justo perjudicarle, el que se *dió* naipes de mas presentará todos los que tenga, puestos en forma de abanico de modo que no se vean, al que ha *entrado*, y este le sacará tantos como haya tomado de mas, los colocará con dicha precaucion hácia la mitad del *monte*, lo barajará y presentará á cortar al de su izquierda; y luego se continuará la mano en el orden regular.

6.ª Si se toma naipes de mas y se delata él mismo antes de verlos, solo pagará una puesta sencilla, y volverá á *dar*: pero si *entra* alguno se jugará la mano, practicando lo que se dice en la ley precedente.

7.ª Si el que *dió*, jugando cuatro,

tiene la ridícula curiosidad de ver el naipe que está encima en el *monte*, pagará una puesta sencilla: y lo mismo si viese el *descarte*, que debe contar sin verlo, para no exponerse á que lo vean los que estan jugando.

Semejantes curiosidades femeniles, aunque parezcan y sean inocentes de parte del que las use, pueden ocasionar graves perjuicios en el juego. Hasta en lo que llaman *espejo de tontos*, que es ver el *monte* despues que todos han parado, puede haber malicia observando el orden en que se hallan los naipes, para tener ventaja á la mano siguiente, si el que *da* no baraja muy bien. Lo mejor y lo mas legal es que no vea cada uno mas que sus naipes.

CAPITULO III.

LEYES COMUNES Á TODOS LOS JUGADORES.

1.ª Si alguno, despues de haber visto sus tres primeros naipes, toma los que corresponden á otro y los ve ó los mezcla con los suyos de modo que no pueda deshacerse el yerro, pagará una puesta sencilla: y si lo hiciese despues de haber visto seis naipes, pagará una puesta igual á

la que se juegue; porque puede hacerlo maliciosamente para que se vuelva á *dar*, siendo malos sus naipes.

2.ª El que diga *juego* en vez de *paso*, ó al contrario, si rectifica su dicho antes de hablar el que le sigue, no sufrirá pena por un desliz en que no cabe malicia ni perjuicio de tercero; pero despues que haya hablado el de su derecha ya no puede deshacer la equivocacion, y tiene que sufrir las consecuencias de ella.

3.ª Si el *entrante* nombra equivocadamente un palo por otro y vuelve de su error antes de tomar en las manos el *monte* para robar, no sufrirá pena; mas si por efecto de haber él rectificado su yerro mejora otro la *entrada*, no podrá impedírsela. Si no vuelve de su error á tiempo, sufrirá las consecuencias que le ocasione.

4.ª Si el *hombre* se echase á la cara el robo sin nombrar el palo de triunfo, lo señalará inmediatamente el de su derecha: y en este caso, no acomodándole jugar al palo que le han señalado, pagará una puesta igual á la que esté en el plato.

5.ª Si el que va *solo* nombra un palo en vez de otro, puede deshacer su equivocacion mientras que uno de sus contrarios no haya acabado de robar; pero verificado esto sufrirá las consecuencias de

su yerro. En este caso, si el *hombre* no quiere jugar al palo que ha nombrado, pagará una puesta igual á la del plato; mas no las condiciones del *solo*.

6.ª Los multados por esta última ley y por las tres que la preceden podrán rendirse, mientras que no se juegue la cuarta baza, sin que nadie defienda la puesta, como si fuese *volteretа*.

7.ª El que juegue naipe de mano sin tocarle pagará una puesta sencilla, aunque nadie le hubiese todavía correspondido; y jugará aquel á quien tocaba. Si hubiese asistido ya alguno á su jugada antes de que se advierta la equivocacion, el *hombre* será árbitro de que se rectifique ó no; pues á él es á quien mas puede perjudicar.

8.ª Si el *hombre* jugase de mano sin corresponderle, no incurrirá en pena alguna por solo este hecho, porque no puede convenirle enseñar un naipe. Si la equivocacion se notare despues que alguno hubiese ya asistido á su jugada, los contrarios serán árbitros de que se rectifique ó no. Pero despues que se haya jugado naipe para la segunda baza, debe seguir la mano, *dando* á la siguiente aquel á quien tocaba: y el *hombre* pagará una puesta sencilla; sin perjuicio de la suerte que le quepa con la que está jugando.

9.ª Si jugando el *hombre* un naipe se anticipa á corresponderle el de su izquierda y resulta perder el juego, pagará el que se anticipó otra puesta igual; porque pudo ser causa de que aquel la perdiese por la anticipacion de su jugada enseñando un naipe á su compañero; pero si el *hombre* saca el juego, no pagará el que se anticipó mas que una puesta sencilla.

10. El que enseñe algun naipe, ya sea que se le caiga en la mesa al jugar, ya de otra cualquiera manera, pagará una puesta sencilla por cada uno que enseñe. No se comprende en esta ley al *hombre*, porque en ningun caso puede convenirle enseñar sus naipes.

11. El naipe jugado en la mesa no puede ya recogerse, á menos que sea de palo diferente al que vaya jugado; en cuyo caso, por asistir al palo, debe recogerse durante el término que señala para calificar el renuncio la ley primera del capítulo VI: y podrá el que retiró el naipe ganar la baza, asistiendo al palo ó fallando; pero de todos modos ha de pagar la pena impuesta en la ley que precede.

12. Si el *hombre* hace las cinco primeras bazas, y despues de jugar el sexto naipe espera á que uno de sus contrarios

asista á él, pagará *bola* si no la da; á no ser que demuestre haber sido un yerro inocente, enseñando dos, de entre los naipes que le quedan en la mano, notoriamente falsos, por pertenecer á palo del cual no tenga ni haya *descartado* ni jugado el rey.

13. Si el *hombre* dijese, para inclinar á hacer alguna baza al que no va á la contra, *me dan codillo*, ú otra expresion equivalente, pagará por ello una puesta sencilla; sin perjuicio de la suerte que le quepa en la que está jugando. Véase lo prevenido en la nota 2.ª á las reglas.

No se me oculta que alguno querria objetar contra la pena impuesta por esta ley, que no hay necesidad de creer al jugador, y otras máximas semejantes propias de la moral de los *tahures*. Pero á tales objeciones respondo yo preguntando: ¿qué es mejor? ¿imponer silencio, por medio de una leve multa, para evitar los perjuicios que pueden seguirse de hablar lo que no se debe, ó autorizar á los jugadores del juego mas noble de naipes para que puedan impunemente engañarse unos á otros? La pura suerte, auxiliada por la habilidad ó conocimiento legal del juego, es el único medio lícito y digno de jugadores de honor. Todos los demas

que se empleen para *corregir la suerte*, son lo que se llama en buen castellano *trampas*: y en el juego es *trampa* toda accion ilegal por la cual se trate de conseguir ventaja en perjuicio de los demas jugadores: por consiguiente el dinero que se adquiera en virtud de ella no es ganado legítimamente, es lo mismo que si fuese robado.

CAPITULO IV.

NAIPES DE MAS Ó DE MENOS ANTES DE DESCARTARSE.

1.ª Con diez naipes es válida la mano, excepto para el que *dió*; pero no se puede jugar *solo*, y se ha de corregir el exceso al *descartarse*: el que los tenga dirá *paso* ó *juego* con diez; mas no sufrirá pena alguna por no decirlo; porque si se descuida está expuesto á pagar la que impone el capítulo siguiente al que tiene naipe de mas.

2.ª El que no tiene mas que ocho naipes es árbitro de anular ó jugar la mano, segun le convenga; excepto el que *dió*, que no puede anularla ni tomar del *monte* el naipe que le falta; pero sí puede *entrar* con ocho.

3.ª El que *entre* con ocho naipes pier-

de el derecho de anular la mano luego que otro mejore su *entrada*. El que no tenga mas que ocho siempre ha de robar antes que su compañero, para no exponerse á que no le quede con qué reparar la falta.

4.ª Con ocho naipes puede jugar *solo*, hasta el que ha *dado*; pero se ha de robar el noveno para regularizar el juego.

5.ª Con mas de diez naipes, ó menos de ocho, se vuelve á *dar*: teniendo presentes las leyes 4.ª, 5.ª y 6.ª capítulo II, para el que *da*.

6.ª Si otro de los jugadores tiene mas de diez naipes, y no lo dice cuando le toque hablar en su lugar, pagará una puesta sencilla por este descuido tan notable: y si entra con ellos, y se nota al tiempo de robar, pagará una puesta igual á la que se juegue; sin perjuicio de anularse la mano, conforme á la ley que precede.

CAPITULO V.

NAIPE DE MAS Ó DE MENOS DESPUES DE *DESCARTARSE*.

1.ª El que lo tenga pagará una puesta igual á la que se juegue.

2.ª Si tuviese el *hombre* naipe de mas,

en el momento en que se le advierta los contará; y convencido que sea de su culpa, los barajará y presentará al jugador que esté á su derecha, quien ejecutará lo prevenido en la ley 5.ª del capítulo II. Si saca el juego nada ganará; pero si lo pierde pagará dos pesetas iguales á la del plato, y las condiciones, si las hay en el juego que ha perdido.

3.ª Si el *hombre* tiene naipe de menos, advertido que sea y convencido de su falta antes de que se haya cubierto la primera baza, se suspende la jugada mientras que el jugador que está á su derecha toma de hácia la mitad del *descarte* un naipe, y se lo entrega sin que se vea. En lo demas es igual esta ley á la que precede.

4.ª Si el naipe de mas ó de menos lo tiene uno de los otros dos jugadores, será el *hombre* quien ejecutará lo prevenido respectivamente en las dos leyes anteriores á esta.

CAPITULO VI.

DE LOS RENUNCIOS.

1.ª Llámase *renuncio* no asistir al palo que va jugado; pero no se entiende calificado el renuncio hasta que, cubierta la baza en que se hizo, haya jugado otro

naipe el que la ganó. Entre tanto debe deshacerse el yerro si se advierte, y puede él de la derecha del que no habia asistido jugar otro naipe sin incurrir en la pena señalada al que enseña un naipe; pero no se puede relevar de ella al que empezó á renunciar.

2.ª Si el renuncio no se advierte hasta que se halle calificado, queda sujeto el que lo ha cometido á rectificar ó no las jugadas desde aquella en que hizo el renuncio hasta la otra en que se notó, segun convenga al *hombre*, ó á los contrarios en su caso; y ademas sufrirá la pena impuesta en la ley que sigue. Pero despues de cubierta la octava baza ya no se rectifican las jugadas.

3.ª El que renuncia pierde, por el hecho, una puesta igual á la que se juega; y en aquella mano no puede cobrar un tanto por ningun respeto.

4.ª Como puede el mismo jugador cometer varios renuncios en una sola mano, por el primero que cometa á cada palo sufrirá la pena impuesta en la ley antecedente; y solo pagará una puesta sencilla por cada uno de los demas, considerándolos como consecuencias del primero.

5.ª En toda mano en que se cometa renuncio, si hay codillo se queda puesta.

CONCLUSION.

No me vanaglorio de haber dado á los *tresillistas* las reglas y leyes mas perfectas, ni tampoco de haber previsto todos los casos posibles en que convendrian algunas mas; pero me parece que con presencia de estas podrán resolverse por analogía los que no se hallen expresos idénticamente.

Deseoso de mejorar y corregir este opúsculo, estimaria que los jugadores de *Tresillo* me ilustrasen con sus conocimientos, por medio de algun artículo comunicado en el Diario de Madrid; y por el mismo periódico les manifestaria yo mi gratitud, ú opondria mis reflexiones.

Pero el que sobre su palabra dijese: *esto no vale nada*, se haria muy poco favor á sí mismo; se manifestaria amante del desorden, partidario de la arbitrariedad, enemigo de unas leyes que protegen la inocente buena fe del jugador honrado castigando las arterías del *tramposo*; y finalmente se le podria aplicar el apólogo

.....Si no estás inocente,
Dime ¿por qué no bajas las orejas?
Y si acaso lo estás, ¿de qué te quejas?

(SAMANIEGO.)